

૪૪૯૨

અંગ્રેજી

‘ગેડીઠડા’ અથવા ‘ગોંડ’

નામની રમત વિષે સુમબ્જુતી તથા
નિત્યમો.

છગનલાલ હાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુદ્રણ:

‘વૃત્તચતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ

સંવત ૧૯૪૬: સને ૧૯૯૦.

અંગ્રેજી

‘ગેડીદડા’ અથવા ‘ગોંફ’

નામની રમત વિષે સમજાવતી તથા
તેના નિયંત્રો.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુદ્રા:

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬: સને ૧૯૯૦.

પ્રસ્તાવના.

—૦૦૭૪૫—

ગોંડ નામની રમત અસલના વખતમાં સ્કોટલંડ દેશમાં રમાતી હતી; પરંતુ ત્યાં પણ એ રમત જર્મની દેશમાંથી દાખલ થયેલી એવું કહેવાય છે. જે રમતોમાં ગોંડ અને દડાની જરૂર પડે છે તે સઘળી રમતોમાં ગોંડ નામની રમત ઘણી જુની છે; સ્કોટલંડ દેશમાં આ રમત દાખલ થયાને છેલ્લાં વર્ષ થયાં તે નક્કી કહી શકાતું નથી, છતાં ઇસવીસનના સત્તરમા સદીમાં આ ખેલ ઘણાજ પ્રખ્યાત થયો હતો એ તો ખાતરીથી કહી શકાય છે. ઇંગ્લંડમાં એ રમત પસંદગીને ઘણા થોડો કાળ થયો છે; એની વિશેષ ખ્યાતિ તથા સોખ સ્કોટલંડમાંજ છે. આપણા દેશમાં આ ખેલ ઘણા જાણાયલો નથી. પશ્ચિમ દેશના લોકોના ખીજા ખેલો પ્રમાણેજ આમાં ચાતુર્યની જરૂર પડે છે, અને એથી કેસરત પણ સારી થાય છે કારણ એમાં કંઈ નહીં તો બે ચાર માઈલની રખડપટ્ટી સેહેજ થાય છે.

આ રમત તથા 'ખેલો' જેવી સરદારી રમતો જે અહીંના સરદાર વર્ગ તથા શ્રીમંત વર્ગ રમવા લાગશે તે તેમની ઉન્નતી માટે શ્રીમંત સરકાર મહારાજ સાહેબ શ્રી સયાજીરાજ જે પરિશ્રમ લે છે, તે કેટલેક અંશે સફળ થશે.

ઉપર 'સરદાર' એવો શબ્દ લખ્યો છે; પરંતુ આ શબ્દનો હાલમાં જુદાજ અર્થ કરવામાં આવે છે, અને મૂળ અર્થ ધીમે ધીમે નાબુદ થવા લાગ્યો છે; તેટલા માટે આ શબ્દનો જે હલકો અર્થ થવા માંડ્યો છે તેમાંથી તેનો ઉદ્ધાર કરવો એ સરદાર લોકનું ખાસ કર્તવ્ય કર્મ છે.

આ રમતમાળા પૈકી દડીમારનું પુસ્તક થોડાક દિવસ ઉપર પ્રસિદ્ધ કરવામાં આવ્યું છે; તે રમતના કરતાં આ ગોંડ નામની

રમત રમતાં ઘણીજ વધારે કસરત થાય છે; કારણ આમાં પગને તેના જોડલીજ મહેનત પડે છે તોપણ જમીન ઊંચીનીચી હોય છે અને ઝાડોમાં થઈને અને જંગલમાં થઈને ફરવું પડે છે, તેને લીધે આમાં ખીજ અનેક ફાયદા થાય છે. ફુંગર, ઝાડ, પાણી વગેરે અનેક સૃષ્ટિના પદાર્થોની રચના તથા સૌંદર્ય જોઈ મન ઉલ્લાસ પામે છે, અને સૃષ્ટિકર્તા પરમેશ્વરની અગાધ લીલા તથા ચાંતુર્યનો વિચાર કરવા તરફ તેનું વલણ થાય છે.

છ. ડા. મોદી.

વિજયાદશમી
સં. ૧૯૪૬. }



અનુક્રમણિકા.

કલમનો આંક.	વિષય.	પાનું.
૧	રમવાની જગ્યા.	૭
૨	રમનારા.	૭
૩	સાહિત્ય	૮
	(ક) ગેડી.	૮
	(ખ) દડો.... ..	૧૨
૪	રમવાની રીત અને થોડીક પરિભાષા.	૧૨
૫	આ રમતની મુખ્ય ખુબી.	૧૭
૬	નિયમ.	૨૦
૭	પરિભાષા.	૩૦

ગોંડ અથવા ગેડીદડા.

૧. રમવાની જગ્યા.

મોટું વિશાળ મેદાન, રેતીવાળું જમીન, નાની નાની ટેકરીઓ, ઝાડી, ખાડા, ઉચીનીચી જમીન, પાણીની નેહર અથવા પાણીને વેહેવાનો રસ્તો, ઘાસ ઉગેલી જમીન વગેરે પ્રકારની અડચણ જ્યાં વધારે હોય ત્યાં આ રમત રમવામાં વધારે હોશિયારી ગણાય છે.

આ રમત રમવાના મેદાન પર સુમારે ચાર ઈંચ વ્યાસવાળી અને છ ઈંચ ઉંડી એવી ગોળ અદીઓ ખોદવામાં આવે છે. આવી દર બે અદીની વચ્ચે જેવી જમીન તે પ્રમાણે દોઢસોથી સાતસે આઠસે કદમ જેટલો અંતર રાખવામાં આવે છે; મેદાન ઘણું લાંબું પહેણું હોય છે ત્યારે આ અદીઓ કેટલેક અંશે ગોળાકારમાં ખોદવામાં આવે છે; પરંતુ મેદાન સાંકડું અને લાંબું હોય છે ત્યારે અદીઓની ગોઠવણ ગોળાકાર ન રાખતાં સર્પાકાર રાખવામાં આવે છે. અદીઓ ગોળાકાર રાખેલી હોય ત્યારે પહેલી અદીથી શરૂ કરીને ગોળાકાર રમતા જમીનું થાય છે, અને સર્પાકાર ગોઠવણ હોય ત્યારે પહેલી અદીથી સર્પાકાર ગતિમાં દૂરના છેડા સુધી દડાને લઇ જઇ ત્યાંથી સર્પાકાર માર્ગ પહેલાની જગ્યાએ દડાને પાછો લાવવાનું થાય છે. આ ગોઠવણ ગોળાકાર હોય સર્પાકાર હોય પણ રમવાના માર્ગને ગોળ અક્ષરજ કહેવામાં કંઈ ફરક નથી. દરેક અદી પાસે એક ધૂળનો ઢગલો કરવામાં આવે છે તેને 'પોણુ' કહે છે. અગાડીની એકાદ અદીમાં દડો પડ્યા પછી તેમાંથી કાઢીને તેને આ ધૂળના ઢગ ઉપર મૂકવામાં આવે છે અને ત્યાંથી તેને ટોલો મારવામાં આવે છે.

૨. રમનાર.

બાલ્યુઅંડ રમનારા બેજ હોય છે; કોઈ કોઈ વાર ચાર પણ હોય છે. ચાર હોય ત્યારે એક તરફ બે બિલ્લુ રહે છે ને બીજી તરફ બે બિલ્લુ રહે છે, અને બિલ્લુઓનો રમવાનો કાગ વારાફરતી રાખવામાં આવે છે. એક

ટાળા (પક્ષ)નો રમવાનો વારો આવ્યો કે તેમાંનો એક બિદલુ રમે છે અને પછી ફરીથી તેજ ટાળાનો વારો આવે છે ત્યારે બીજો બિદલુ રમે છે; ફરીથી પાછો વારો આવે ત્યારે પહેલો; આ પ્રમાણે બિદલુઓ વારાફરતી રમે છે.

૩. સાહિત્ય.

દરેક રમનારાને કેટલીક ગેડીઓ જીતે એક અથવા વધારે રબરના દડા રાખવાની જરૂર પડે છે.

(ક) ગેડી.

ગેડીની લંબાઈ અમુક ઠરાવેલી હોતી નથી; સાદી ગેડી ૩ ફૂટ હોય છે, પરંતુ ‘સરકાવતી ગેડી (દડો સરકતો જાય તેવી રીતે તેને ફેંકનારી ગેડી)’ ૩૮ ઈંચજ હોય છે. ‘લિકરી’ નામના ઝાડના લાકડાનો દાંડો કરી બરોબર પકડવાનું કાવે તેટલા માટે તેના એક ભાગને ચામડાથી મઢવામાં આવે છે; આ દાંડામાં ‘એપલ’ અથવા ‘બીચ’ ઝાડના લાકડાનું એક ફળું બેસાડેલું હોય છે; તેનો આકાર કેટલેક દરજ્જે બદલાય જાય છે; તેનું નીચલું તળિયું ચપટું હોય છે અને સામેની જાંઘ (દડાથી સ્પર્શ થતી બાજુ) જરા કાપેલી હોય છે. તે ફળાની પાછલી બાજુને સીસું ભરી ભારે કરેલી હોય છે, અને આગલી બાજુના નીચલા ભાગ પર (તળિયાના આગલા ભાગ પર) ચામડાએ એક આંગળ પહોળી ને ચાર આંગળ લાંબી એવી શિંગડાંની ઝીપ જડેલી હોય છે. આ ફળું તે દાંડા પર બેસાડ્યું એટલે ગેડી તૈયાર થાય.

ગેડીથી દડો દૂર ફેંકી શકાય છે એનું કારણ ફળામાં રેડેલું સીસું છે. સીસાને લીધે ગેડી બારે થાય છે ને તેથી તેમાં બીંચે ને દૂર ઉડાવવાની શક્તિ વધારે આવે છે; ફક્ત સાદી ગેડીથી દડો એટલો દૂર જઈ શકતો નથી.

આ રમતમાં ગેડીનું પ્રાધાન્ય છે, તેટલા માટે તેનાં નામો આપી કયા કામમાં કઈનો ઉપયોગ કરવો એ નીચે બતાવવામાં આવે છે.

ભૂલ કર્યા વગર રમનારાને જુદી જુદી તરેહની આઠ કરતાં વધારે ગેડીની જરૂર પડે છે. સમગ્રી મળીને એક ‘બેડ’ થાય છે. આ પૈકી મુખ્ય આઠનાં નામ નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે છે:-

૧ સાદી ગેડી (કલળ-પ્લેકલળ)	૧ સરકાવતી ગેડી (પટર)
૨ 'સ્પૂન' (અમચાના આકારને કંઈક મળતી)	૨ 'કૃત્રીક'
૧ લાંબો સ્પૂન; ૨ ટુંકો સ્પૂન.	૧ સાદી; ૨ લાંબી.
૧ ખાસિ (પિત્તળની ચીપવાળી)	૧ 'નિબ્લિક'

૪

૪

આ શિવાય બીજી પણ કેટલીક ગેડી હોય છે તેનાં નામ મધ્યમ 'સ્પૂન', ઊંચકનારો 'સ્પૂન', ઝપાટી વગેરે; પરંતુ આનો ઉપયોગ દહાડે દહાડે થોડો થતો જાય છે.

સાદી ગેડી:—ધૂળના ઢગલા ઉપરથી દડાને ટાલ્લો મારવાને માટે આનો ઉપયોગ થાય છે. તેજ પ્રમાણે જ્યારે દડો સપાટ જગ્યાપર હોય છે, અથવા જ્યારે દડાથી અગાડીની બધી સુધી એકસરખો ઢોળાવ હોય છે તે વખતે આનોજ ઉપયોગ થાય છે. ધૂળના ઢગલાપર દડો હોવાથી ટાલ્લો મારવાનું કીક પડે છે; અને તેટલાજ માટે * 'પોય ટાલ્લા'નો ટપો લાંબો હોય છે; સરસ રૂમનાર હોય છે તે તો તે જગ્યાએથી દડાને ત્રણત્રણસે† કદમ જેટલે દૂર ફેંકે છે.

લાંબો 'સ્પૂન':—આને 'સ્પૂન' (અમચો) નામ આપવાનું કારણ એ છે કે સાદી ગેડીના ફળાની સામેની અને સ્પર્શ કરતી બાજુ સપાટ સરખી હોય છે; પરંતુ આના ફળાની તે બાજુ જરા ઉંડી (ખાડાવાળી) હોય છે; એનો ઉપયોગ અને હેતુ એવો છે કે દડો થોડો ઊંચકવો, અને 'ખાડા,' 'ઝાડી' વગેરે અડચણવાળા ભાગ ઉપરથી બીજા ભાગ તરફ દૂર નાંખવો; તેથી કરીને આ ગેડીનો ઉપયોગ દડાં નીચી અથવા ખાડાવાળી જમીન ઉપર હોય તો અથવા વાંકીચુકી ઘાસવાળી જમીન ઉપર હોય ત્યારે કરવામાં આવે છે.

મધ્યમ 'સ્પૂન':—આનો ઉપયોગ કેટલેક અંશે ઉપરના જેવોજ છે; પરંતુ એનો પદ્ધતિ ધણો લાંબો હોતો નથી. એનો ઉપયોગ ધણો થતો નથી; અને કેટલાક તો એ ગેડીને સમુજાગી હાથમાં ધરતા નથી.

* ધૂળના ઢગલાપર દડો મુકી ટાલ્લો મારવો તે.

† દડાને જેનો સ્પર્શ થાય છે તે.

ટુંકો 'રૂપૂન':—આ ગેડી ધણી ઉપયોગી થઈ પડે છે, તેથી રમનારાના હાથમાં તે ધણીવાર જોવામાં આવે છે. બીજી સુમારે દોઢસો કદમ દૂર દડો હોય, પછી તે કોઈ ખાડા ખુણામાં હો કે ખુલ્લી સાફ જગ્યાપર હો, તે વેળાએ એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. ચાટલે અંતરથી રમવાને 'હદની અંદરની' રમત કહે છે. ગેડીદડાની રમતમાં આ ભાગ ધણો મહત્વનો છે. જે રમતીરાનો દડો થોડા, છતાં નિમેલા (ધારેલા), અંતર સુધી જાય છે, તેના આગળ જેનો દડો લાંબા પક્ષ સુધી જાય છે એવા હોશિયાર રમનારાનો પણ પત્તો લાગતો નથી.

જીંચકતો 'રૂપૂન':—ઉપર બતાવેલી 'રૂપૂન' નામની ગેડી કરતાં પણ આ ગેડી ટુંકી હોય છે અને સ્પર્શ થતી બાજુ વધારે ઉંડી હોય છે. બીજી આસરે ૭૫ કદમને છેટે દડો હોય ને વચ્ચે કંઈ અડચણ હોય તો એનો ઉપયોગ થાય છે. ગમે તેટલા જોરથી મારવામાં આવે તોપણ આ 'રૂપૂન' વડે દડો ધણો દૂર જાય એવો સંભવ રહેતો નથી; અને રમનાર હોશિયાર હોય તો દડાને જીંચકતો જીંચકતો બી પાસે ધારેલી રીતે લપ્પ જાકે છે. પાસે આવેલા દડાને ગળાગળવાને માટે પહેલાં એનો ઉપયોગ કરવામાં આવતો હતો, પરંતુ હાલમાં તેને બદલે લોઢાના ઢગાવાળી ગેડીનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

'ઝપાટી':—સાંદી ગેડી કરતાં આનો દાંડો ટુંકો હોય છે ને ફળું જાડું તથા મોટું હોય છે. સામી બાજુથી જોરમાં પવન વાતો હોય છે. ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

સરકાવતી ગેડી:—આ જાડી હોય છે તથા એનો દાંડો ટુંકો હોય છે; એનું ફળું ચપટું તથા મોટું હોય છે. તેથી એની સામેની બાજુ (સ્પર્શ થતી) બાજુ સપાટ હોય છે. દડો બીજી સુમારે પીસતાબીશ કદમની અંદર હોય અને વચમાં કંઈ અડચણ કરે તેવી વસ્તુ ન હોય તે વખતે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. ઘણી બીજીમાં હલકેથી દડાને ગળાગળવાના કામમાં એ ધણી ઉપયોગી થઈ પડે છે. પરંતુ કેટલાક રમનારને લોઢાના ઢગાવાળી 'કિલક' ફાવે છે. આનો બરાબર સારો ઉપયોગ કરવો દરેક રમનારને આવડવો જ જોઈએ; કારણ તેમ

ખારીને બદીમાં દડો લઈ જવાની શક્તિ આવવાથી લાંબા પદ્ધતિ સુધી ફેંકવામાં કુશળ હોય એવા રમનારને દરાવી શકાય છે.

‘આસિ’ (પિત્તળની ચીપવાળી ગેડી):-આનું ફળું લોકડાનું હોય છે પરંતુ ફળાની તળિયે એક પિત્તળની ચીપ જડેલી હોય છે; અને તેથી કરીને ‘સ્પૂન’ (ચમચ) કરતાં એનો એકદક ઘણીવાર ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. દડો ખાટા ઝૂંને બહાર ઘાસમાં બરાયો હોય ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.

સાદી ‘કલીક’:-આનો દાંડો ટુંકો, જડો અને મજબુત હોય છે; ફળું લોઢાનું, અને કિણી બાજુ તરફ વચ્ચા ભાગમાં ખાડા-વાળું હોય છે, અને સામેની સ્પર્શ થતી બાજુ જડી તથા પાછલી બાજુ પાતળી હોવાથી પાછલા ભાગમાં બહાર ઉતરતી હોય છે. સામેની બાજુ સીધી અને તેને ધાર હોય છે; તેથી જ્યાં ખાડામાંથી જીંવકાછને સપાટ જમીન પર લાવી શકાય છે. ઝાડીમાં દડો બરાયો હોય ત્યારે તેનો સારો ઉપયોગ થાય છે. બદીથી ૫૦ વારની અંદર દડાને ઊંચકી અડચણ કરતી વસ્તુની પેલી પાર ફેંકી શકાય તેવી પણ સધવડ એમાં છે. એવે વખતે હાથો છેક ટુંકેથી પૂકડવો પડે છે. બદી અને આપણા દડાની વચ્ચે સામા પક્ષવાળાનો દડો આવ્યો હોય ત્યારે આનો ઉપયોગ કરવો પડે છે; કારણ કે દડો સરકતો જાય તો તે દડાને અડકી બન્ને દડા બદીમાં પડવાનો સંભવ રહે છે. બીજાના દડાને આડે આવે એવી રીતે આપણો દડો જાણી જોઈને વચમાં લાવવો એ શિરસ્તાથી ઉલટું માનેલું છે. છતાં પણ સદજ કારણથી ઘણીવાર દડો આડો આવે અટકે છે. એવે સમયે આવી સાદી ‘કલીક’ નો અવશ્ય ઉપયોગ કરવો પડે છે; નહીં-તર પ્રતિપક્ષીને લાભ આપવાની જરૂર પડે છે.

લાંબી ‘કલીક’:-એ પણ લોઢાના ફળાવાળી હોય છે આનો દાંડો સાદી ‘કલીક’ કરતાં લાંબો હોય છે. એનું ફળું ઉપરની બાજુ તરફ ખાડાવાળું નથી હોતું, પરંતુ સામેની બાજુ તરફ જડુ. અને પાછલી બાજુએ પાતળું હોય છે; અને સાદી ‘કલીક’ નું ફળું એટલું પોહોલું નથી હોતું, પરંતુ લાંબું વધારે હોય છે. ઉપર કબેલી ‘હદની અંદરની’ રમતમાં આનો ઘણોજ ઉપયોગ થાય છે. આનાથી નિયમિત રીતે ધારેલે ઠેકાણે દડો ફેંકી શકાય છે. તેજ પ્રમાણે કેટલાક

હોશિયાર રમનારા એનો ઉપયોગ સાદી ગેડીથી મારી શકાય તેવા ટપ્પાની આંદર પણ દડા ઉપર કરે છે.

‘નિખિલક’:-એનું કુળું લોઢાનું ધણું ભારે, નાનું, ‘કલીક’ના કુળા કરતાં સુમારે અર્ધોઅર્ધ આકારનું, કંધક ગોળ અને ખાડાવાળું હોય છે. વળી આગલા ભાગ તરફ કંધક જડું હોય છે. ગાડીની સાંકડી ધરડમાં અથવા રેતીપર પહેલાં ઘોડાનાં પગલાંનું ખાડામાં, અથવા ખીજ કોષપણ ગોળ ઉંડા ખાડામાં દડો હોય તેવારે એનો ઉપયોગ કરે છે. આ ઉપરથી જણાશે કે ધણી સાંકડી અને ઉંડી જગ્યામાં દડો પડ્યો હોય ત્યારે ખીજ ગેડીઓ તદ્દન નકામી છે. એવે વખતે ‘નિખિલક’ જ નોંઠએ. એટલા માટે દરેક રમનારાની ‘જોડ’ માં આ ગેડી અવશ્ય રાખવી જોઈએ.

ઉપરના ખુલાસાથી જણાશે કે સાદી ગેડી, ઝપાટી, અને સરકાવતી ગેડી એના કુળાંની બાજુ સીધી સપાટ કાપેલી હોય છે, પરંતુ ‘રપૂન, ‘કલીક’ અને નિખિલક’ ની બાજુ જરા ખાડાવાળી હોય છે.

(ખ) દડો.

ધ. સ. ૧૮૪૮ ની પહેલાં દડો શ્રીમડાનો બનાવવામાં આવતો હતો, ને તેમાં દાખી દાખીને પીછાં ભરતા હતા. તે વેળાએ તેવા દરેક દડાની કિંમત સુમારે સવા રૂપિયો પડતો હતો. સને ૧૮૪૮ પછી રબર જેવા એક ગટાપર્કાનામના ઝાડનો ચીક થાય છે તેના બનાવેલા દડા વેચાવા લાગ્યા. આવા દડા ધણા સરતા એટલે ચાર આનાથી આઠ આના સુધીમાં મળવાં લાગ્યા. ગટાપર્કાના આવા દડા સફેદ રંગેલા હોય છે; વળી વાંકાચુંકા ‘યર્ધ’ જાય છે તો પાછા ઠોકી કરીને ગોળ કરી શકાય છે ને તેને રંગનો એક હાથ આપ્યો કે પાછા નવા જેવા બને છે. આ દડા ચાર જાતના હોય છે એટલે અનુક્રમે ૨૭, ૨૭½, ૨૮ અને ૨૯ ગ્રામ (ગ્રામ=સરાસરી ૨ માસા) વજનના તે હોય છે. આ બધામાં ૨૭½ ગ્રામ વજનનો ધણોજ ઉત્તમ અને સર્વને પસંદ પડતો ગણાય છે.

૪. રમવાના રીત અને થોડીક પરિભાષા.

પહેલવેહેલાં બંદીની સામે કેટલેક છેટે એક જગ્યા ઠરાવવામાં આવે છે ને તેને ‘પોયુ’ કહે છે. ત્યાં આગળ ધૂળનો ઢગલો કરી તેના ઉપર દડો મૂકી ત્યાંથી દરેક રમનાર પોતાનો દડો પહેલી બંદી તરફ ગબ-

ડાવે છે. દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ એવો હોય છે કે પોતાનો દડો જેમ અને તેમ થોડા ટોલા મારવાથી પહેલી બદીમાં જઈને પડે; પરંતુ બન્ને રમનારા સરખે સરખા હશે તો ઘણું કરીને એકસરખાજ ટોલાથી દડાને બદીમાં લાવી નાખશે. આમ થાય ત્યારે પહેલી બદી વેહેંચી લીધી એમ કહેવું અને તેથી કરીને કોઈ પણ ચઢીયાતો ગણી શકાય નહીં; અથવા બીજો રમનાર વધારે હોશિયાર હશે તો પહેલાએ જેટલા ટોલા માર્યા હોય તેના કારતાં થોડા ટોલા મારી પહેલી બદીમાં તે દડો લાવશે ત્યારે તેણે એક બદી સર કરી એમ સમજવું, અને પછી બીજી બદી તરફ દડો ગળડાવવાનો પહેલો હક તેનો થાય છે. આ રીતે એક બદી-માંથી બીજામાં, બીજામાંથી ત્રીજામાં એ પ્રમાણે દડાને લઈ જઈને આખું ગોળ ચક્કર પૂરું કરવામાં આવે છે, અને જેણે વધારે બદી સર કરી હોય તે જીત્યો ગણાય છે. કેટલીક વખત એવું બને છે કે બન્ને રમનારા સરખા હોય છે; ને તેથી કરીને આખું ચક્કર પૂરું કરવામાં આવે ત્યાં સુધીમાં કોણ જીતશે એ કહી શકાતું નથી. એક જેટલી બદી સર કરે છે, તેટલીજ બીજો સર કરે છે અને તેમ હોવાથી બન્ને પક્ષવાળાને આખર સુધી આશા રહેવાથી રમતમાં 'ધણો રંગ જામે છે. પહેલીવાર ચક્કર ફરવામાં બન્નેની બદી સરખી, બીજી વખત પણ તેટલી એ પ્રમાણે ઉત્તરોત્તર સમાનતા કાયમ રહે તેવા પ્રસંગ થોડા આવતા નથી. તેજ પ્રમાણે 'સધળે સરખેસરખા' એવું બનવાનો પણ સંભવ હોય છે. કોઈ કોઈ વાર ગોળ ચક્કર પર હિસાબ ન રાખતાં, એવો પણ ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે અમુક બદીની સંખ્યા જે પહેલો સર કરે તે જીત્યો ગણાય. આવો ઠરાવ ઘણે ભાગે ઘણી મદદત્વની (એટલે હોડ બધાં હોય તેવી) રમતોમાં કરવામાં આવે છે, અને તેમ કરવાથી સરખા અને હોશિયાર રમનારાની ચપળતા દેખાઈ આવે છે; તથા સરખામણી પણ સારી રીતે કરી શકાય છે. પરંતુ જેને રમવાનો મહાવરોજ પડી ગયો હોય છે અને એવી રમત રમવામાં જેણે નામ મેળવેલું હોય છે તેવાઓ વચ્ચેજ ઘણું ખર્ચ એવા ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે એ ચાર મેદાન ઉપર રમત રમી એકંદરે જે જીતે તેજ જીત્યો ગણાય.

એક બદીથી બીજી બદી સુધી દડાને લઈ જવામાં ટોલા કેટલા મારવા પડે છે તેનો આધાર ત્રણ બાબત ઉપર રહે છે. ૧. રમનારાની

ચતુરાષ્ઠ, ૨. બે બદી વચ્ચેનો અંતર, અને ૩. વચગાળાની જમીન (સપાટ અથવા ખાડા ખાઓચીયાવાળી કે ઊંચીનીચી જેવી હશે તે પ્રમાણે વધારે ઝોછા ટોદલા બેઠયે.)

એક બદીથી બીજી બદી સુધી દડો લઇ જવામાં જે રમનારાને થોડા ટોદલા મારવા પડ્યા તેણે તે બદી સર કરી ગણાય એવું ઉપર કહ્યું છે. તેટલા માટે થોડામાં થોડા ટોદલાથી જે રમનાર આખું ચક્કર સર કરશે તે છતશે એવો ઠરાવ જ્યારે કરવામાં આવે છે ત્યારે દરેક ટોદલો બરાબર નોંધવામાં આવે છે; પરંતુ ગોળ ચક્કરમાંની સર કરેલી બદીની સંખ્યા માટે સરસાઈ કરવાનો ઠરાવ હોય છે ત્યારે કેટલા ટોદલા મર્યા તેની નોંધ રાખવાની જરૂર નથી, પણ બદી સર થઇ તો કોણે કેટલા વધારે ટોદલા માર્યા એટલુંજ ધ્યાનમાં રાખ્યું હોય તો બસ છે.

ઉદાહરણ:-ક અને ખ એવા બે રમનારા ધારો, અને પાંચમી બદી તરફ જતાં ક એ ચાર ટોદલા માર્યા છે અને ખ એ બેજ માર્યા છે તો “કના ૪ ને ખના ૨, પાંચમી બદી માટે ” એમ નોંધ રાખવાને બદલે ફક્ત ‘કના ૨ વધારે, પાંચમી બદી માટે ’ એટલુંજ ધ્યાનમાં રાખ્યું હોય તો ચાલે છે.

આ રમતમાં રમનારાઓ વારાફરતી રમતા નથી. જે બદી આગળ જવાનું છે ત્યાંથી જૂનો દડો વધારે દૂર હોય તે રમનારે પહેલો રમે એવી રીત છે. આ કારણથી એક રમનારના દશ ટોદલા થયા હોય ત્યારે બીજાનો બે કે ત્રણજ થયા હોય છે એમાં નવાઇ નથી.

આના સંબંધમાં થોડીક પરિભાષા છે તે નીચે આપી છે.

સામાવાળાનો પહેલો ટોદલો થયો હોય અને આપણને પહેલોજ મારવાનો હોય, અથવા તેનો બીજો થયો હોય ને આપણને બીજો મારવાનો હોય, એ વગેરે પ્રસંગે આપણે ‘કિત્તો’ મારીયે છિયે એમ કહેવું; આપણને એક વધારે મારવાનો હોય તો તે ટોદલાને ‘એક વધારે’ બે વધારે હોશે તો ‘બે વધારે,’ એ પ્રમાણે કહેવું. સામાવાળા કરતાં આપણા બે ઝોછા થયા હોય ને આપણો વારો હોય તો આપણે ‘એક ઝોછો’ ટોદલો મારીયે છિયે એમ સમજવું. ત્રણ ઝોછા થયા હોય ને વારો આવ્યો હોય તો ‘બે ઝોછા’ મારીયે છિયે એમ કહેવું, આ પ્રમાણેજ

અગાડી પણ સમજવાનું. આ પરિભાષા ધણી સહેલી તો છે, પરંતુ શરૂઆતમાં કંઈક ઘોઠાસો લાગે તેટલા માટે ઉદાહરણથી એ નીચે પ્રમાણે સ્પષ્ટ કરવામાં આવે છે.

ઉદાહરણ ૧.-કના ત્રણ ટોલ્લા થયા છે ને ખના બે ટોલ્લા થઈ કની પછાડી ખનો દડો છે ત્યારે રમવાનો વારો ખનો છે, તેટલા માટે ખ હવે જે ટોલ્લો મારશે તે 'કિત્તો' મારે છે એમ કહેવું.

ઉદાહરણ ૨.-કના ત્રણ અને ખના પણ ત્રણ થયા હોય અને ખ પછાડી હોય તો ખના ચોથા ટોલ્લાને 'એક વધારે' એવો કહેવો.

ઉદાહરણ ૩.-કના છ અને ખના પાંચ થયા હોય ને ખ અગાડી છે, તો ક સાતમો ટોલ્લો મારે તેને 'બે વધારે' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૪.-કના પાંચ અને ખના સાત થયા હોય અને ક ખની પછાડી હોય હવે કના છઠ્ઠો ટોલ્લો છે માટે તેને 'એક ઓછો' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૫.-કના પાંચ અને ખના નવ થયા છે અને ક પછાડી છે તો કના છઠ્ઠા ટોલ્લાને 'ત્રણ ઓછો' કરીને કહેવો.

ઉદાહરણ ૬.-ક 'એક વધારે' મારે છે અને તેનો દડો બદીમાં પડે છે, પછી ખ 'કિત્તો' મારે. છે અને પોતાના દડાને બદીમાં લઈ જાય છે ત્યારે બદી વેહેઆઇ ગઈ એમ કહેવું.

એક રમનાર બીજા કરતાં ઘણાજ હોશિયાર હોય છે ત્યારે એવો ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે કાયા રમનારાને કેટલાક ટોલ્લા કે બદીની માફી-છૂટ આપવી. આમ થવાથી બન્ને રમનાર સરખા થાય છે. ઉદાહરણ:-ખ કરતાં ક હોશિયાર છે ને તે ૯ બદીનું ચક્ર છતવાને તૈયાર થાય છે. તેમની હોશિયારીમાં ઘણો ભારે ફેર ન હોવાથી ક ખને એક ચક્રમાં બે ટોલ્લાની માફી આપે છે. હવે એવી કલ્પના કરો કે ખ પહેલી તથા બીજી બદીની વચ્ચે એક ટોલ્લો, અને ત્રીજી તથા ચોથીની વચ્ચે બીજો ટોલ્લો માફીનો લેવાનું ઠરાવે છે. પછી એમ ધારો કે ક પોતાનો દડો બીજી બદીમાં પાંચ ટોલ્લા મારીને લાવ્યો, અને ખ પણ તેટલાજ ટોલ્લાથી લાવે છે; હવે જ્યારે મારી આપી હોત નહીં અને સરખા સરખી રમત હોત ત્યારે બીજી બદી વેહેઆઇ ગઈ હોતે, તેથી કરીને કાઠએ પણ સર કરેલી ગણાત નહીં; પરંતુ ખને એક ટોલ્લાની માફી મળેલી હોવાથી તે પોતાના ચારજ ટોલ્લા થયા છે એવું

માનીને તે બદી સર થઇ એમ ગણે છે. જો કંઈ પાંચ ટાલ્લાથી દડો લાવે અને ખૂબ ટાલ્લા મારીને બદીપર આવી રહે તો ખૂની માફીનો એક ટાલ્લો બાદ થાય તેથી તે પોતાના પાંચ ગણી લે અને બદી વેહે-આઇ ગયલી ગણાય. મારી ન હોત તો કંઈ એ આ બદી સર કરી એવું ગણાત. વળી અગાડી એવી કદપના કરો કે ત્રીજી બદી કંઈ સર કરી; એટલે બન્નેની બરોબરી થઇ એવું ગણાય, અને ચોથી બદી તરફ જતાં ખૂને પાછી મારી હોવાને લીધે, કંઈ ના જોડલાજ ટાલ્લા મારવા પડ્યા હોય ત્યારે માફીનો એક કમી કરીને ધણું ખર્ચ તે બદી સર કરી શકશે; એમ થાય તો એક બદી તેની વધારે થશે; અને પછી જો બાકીની બદી વેહેતી લેવાની ખટપટ કરશે તો ખૂ ધણું ખર્ચ જીતશે; પરંતુ કોઇ જગ્યાએ અડચણ કરતાં ભાગમાં દડાને ધાલી દેશે, અથવા બીજી કોઇ હરકતને લીધે અગાડી એકાદવાર દાર ખાઇ ગયો તો આખરે ચક્કર સર થઇ શકનાર નથી.

બનતા સુધી એટલે વચમાં અટકાવ કરતી વસ્તુ ન હોય ત્યારે ચક્કરનો માર્ગ છોડી દડાને વાંકાચુકો ગળાડાવવો નહીં, એ વાત દરેક રમનારાએ લક્ષમાં રાખવી જોઈએ; કારણ એમ કરવાથી ટાલ્લાની સંખ્યા ઘણી વધી જશે. તેટલા માટે પ્રત્યેક જણાએ પહેલવહેલી લક્ષમાં રાખવાની જે વાત છે તે એ છે કે જો દડાને લાંબે સુધી મોકલી શકાયો નહીં તો પાંચની હરકત ન ગણવી પણ તે આડોડોડો જવો ન જોઈએ. વચમાં કંઈ અટકાવ કરે તેવું હોય છે ત્યારે દડાને જોરથી ટાલ્લો મારી દૂર લઇ જવાની ધણાઓ યુક્તિ કરવા જાય છે, પરંતુ તેમ કરવું નહીં; કારણ કે ધણીકવાર ટાલ્લો બરોબર લાગતો નથી અને તેથી જે અડચણ દૂર કરવાની ખટપટ કરવામાં આવે છે ત્યાંજ દડો જઇ અટકે છે. જે મેદાન ઉપર રમનારાઓ કદી રમેલા નથી હોતા તેવી જગ્યાએ ધણું કરીને આ પ્રકાર વિશેષ જોવામાં આવે છે; કારણ જુદી જુદી જગ્યાના મેદાનના પ્રકાર જુદા જુદા હોય છે, અને તેથી કરીને ત્યાંનો અનુભવ નથી હોતો તેથી અંતરના અજમાયસમાં ધણી ભૂલો પડવાનો સંભવ રહે છે. જે મેદાન ઉપર અડચણ થોડી તે કનિષ્ઠ પ્રતીતું અને જ્યાં અડચણ ઘણી તે ઉત્તમ પ્રતીતું ગણાય છે, અને એવા મેદાન ઉપર દડાને અડચણવાળા ભાગમાંથી કાઢવાને જે અતુરાઈની

જરૂર પડે છે તે કરતાં દડાને અડચણવાળા ભાગમાં જવાજ ન દેવો એમાં વધારે અતુરાઈ જોઈએ છિયે. ઉપર જે અટકાવ અને અડચણો જણાવવામાં આવ્યાં તેમાંનાં મુખ્ય રેતીના ખાડા, ઝાડવાં, ગાડાની ધરડ, જીભુ લાંબુ ધાસ, પાણી વગેરે છે. વળી દડો તો જ્યાં પડ્યો ત્યાંથી ધણુ ખર્ચ ઉપાડ્યા વગર તેજ જગ્યાએથી ટાલ્યો મારી ખસેડવો પડે છે, તેટલા માટે ધાસના સપાટ અને ખુદલા મોટા મેદાન પર દડો રહે એવી યોજના કરવાની હોય છે તે વખતે અનુભવી અને નવા રમનારામાં ફેર શોછે તે માલમ પડી આવે છે. એટલામાટે પોતાનો દડો અડચણવાળા ભાગમાં જઈને પડે નહીં અને તેવા ભાગમાં ગયો હોય તો ત્યાંથી કાઢવો કેમ વગેરે અનેક બાબતો નવા રમનારાએ શીખી રાખવી જોઈએ. પરંતુ ધણુ ઉત્તમ પ્રકારના મેદાનપર ધણુ કુશળ રમનારા પણુ ગભરાયા હોય અને તેમની પચ્ચી થઈ હોય તેવા બતાવ બનેલા છે, તેટલા માટે નવા રમનારે નિરાશ થવાનું કંઈ કારણ નથી.

૫. આ રમતની મુખ્ય ખુબીઓ.

આટલું કહ્યા પછી હવે આ રમતની કેટલીક ખુબીઓ અને રમનારા કંઈ બાબતમાં પાવરધા થાય ત્યારે કુશળ ગણાય, તે વિષે થોડુંક કહેવાની જરૂર છે. આ રમતને માટે પહેલ પ્રથમ તો એક વાંકચુંકું મેદાન જોઈએ. જ્યાં આ રમત રેજ રમવાનો રિવાજ હોય છે ત્યાં આગળ અનુભવી અને જોણે આ રમતમાં પુષ્કળ વખત ગાળેલો હોય તેવો રમનાર અને તેના જેવોજ અનુભવી વેત્રધર જોડી વગેરે ઝાલનાર ચાકર જોઈએજ. આવા રમનાર ધણુ ખર્ચ બધામાં ઉત્તમ હોય છે અને ખુબી બતાવવાના કામમાં હોશિયાર તથા કુશળ હોય છે. તેટલા માટે જ્યાં આવા માણસ મળવાનો જોગ હોય ત્યાં નવા શીખનારે પોતે તેવા કોઈ એકાદની સાથે રહેવું. આવા યોગથી આવો નવો માણસ ધણુ થોડા દિવસમાં રમી શકશે, અને એકવાર હથોટી પડી ગઈ કે પછી રમવાની જે ઉત્તમ રીત પ્રાપ્ત કરવામાં આવશે તે કદી છૂટવાનો સંભવ રહેશે નહીં. આવા માણસની પાસે શીખવાને તેની સાથે રહેવામાં આવે, હમેશાં તેના કહ્યા મુજબ રમવામાં આવે, અને ઉતાવળ

કરવાની ટેવ હોય તે છોડી દઈ મોટી આકાંક્ષા હોવાથી વયમાં વયમાં જે જીર્મિ થઇ આવે તેને દબાવવામાં આવે તો રમવાની હથોટી ઉત્તમ પ્રકારે મેળવી થોડાક દિવસમાં સારો રમનારો બનશે ને કદાચ તેની કુશળ રમનાર તરીકે પણ ગણના થશે. નાની ઉમ્મરમાં આરંભ કરવો, ઉત્તમ શૈલી પકડવી, તે તેવીજ જાળવી રાખવી, દડાને જોરથી ટોલ્યા મારવાની હથોટી આવો કે ન આવો, પરંતુ વિશેષ પ્રયાસ ન પડતાં દડાને તાકેલી જગ્યાએ ગળડાવવાની અને શરીરને ચાલુ મહેનતથી થાક ચઢે તેવી રીતની ટેવ રાખવી, એટલીજ બાબતો લક્ષમાં રાખી હોય તો ધારેલું કામ પાર પડશેજ એમાં સંદેહ નથી. રમવામાં જેણે ધણા દિવસ ગાળેલા. હેબ, પણ રમવાની શૈલી સારી મેળવેલી ન હોવાથી જે ધણા પ્રખ્યાત થયેલા નથી, એવા માણસોને, કાળજીપૂર્વક કરેલા થોડાક મહીનાના અભ્યાસવાળા નવા રમનારાઓએ અનેક વખત ટક્કર મારેલી છે. બીજા રમતા હોય તે જોઈ જોઈને રમવાનું શીખેલાઓમાં ગમે તેવી નકારી ટેવ પડી જવાનો સંભવ રહે છે. નકારી ટેવ તરત પડે છે અને તેવી ટેવ એક વાર પડી કે છૂટવી મુશ્કેલ; આટલા માટે શીખાઉ રમનારે આ બાબતમાં ધણીજ કાળજી રાખવી જોઈએ; તેણે ગુરૂ કરવો જોઈએ, અને સંપ્રદાયને અનુસરીનેજ ચાલવું જોઈએ; નહીંતર પોતાનું શાણપણું પોતાનેજ નહિ એવો પ્રસંગ આવશે.

ગેડી કેમ પકડવી:—દાંડો પકડતી વખતે જમણા હાથ અગાડી ને ડાબો હાથ પછાડી રાખવો; દાંડાથી કાંડું છૂટું રાખવું અને દાંડાને ધણા જોરથી દાબી રાખવો નહીં. ટોલ્લો મારતી વખતે દડા તરફજ નજર રાખવી, તે તરફથી બીજી તરફ દૃષ્ટિ ફેરવવી નહીં. ગેડી જમણા ખભા ઉપરથી જરા પછાડી લઈ એકદમ નીચે લાવી દડાને ટોલ્લો મારવો, એટલે ટોલ્લો લાગે ત્યાં સુધીમાં ગેડીને વર્તુલનો પોણો ભાગ ફેરવવો. આ પ્રમાણે ગેડી ફેરવવાનોજ પહેલાંથી અભ્યાસ કરી રાખવો, અને તે પહેલાં દડાને ટોલ્લો મારવાની ખટપટમાં પડવુંજ નહીં. ટોલ્લો મારતી વેળાએ ધણું જોર વાપરવું નહીં, કારણ આ રમતમાં ફક્ત જોર બતાવવાથી જીતાવું નથી, એમાં ચતુરાઈ અને કુશળતાની ધણી જરૂર પડે છે. જોરથી ટોલ્લો માર્યો હોય તો દડાના ઉપલા ભાગનેજ ટોલ્લો લાગે છે ને તેથી દડો ધણો દૂર જઈ શકતો નથી. પરંતુ દૂર લાંબે સુધી

દડો ગમડાવવાની ખટપટ કરવાનીજ જરૂર નથી, ખભાની પછવાડેથી ગેડી લાવવામાં આવેથી આપોઆપ દડો દૂર જશે. જોરથી ટાલ્લો લાગવો જોઈએ એ મનમાં ન લાવતાં દડો કંઈ દિશામાં ગમડાવવાનો છે એ બાબત ઉપરજ આપણું લક્ષ રાખવું.

ટાલ્લો મારતી વખતે ઊભા રહેવું કેમ:-દડાથી કેટલે દૂર ઊભા રહેવું એ ગેડીની લાંબાઈ ઉપર આધાર રાખે છે. સાદી ગેડી હાથમાં હોય તો, દડાથી આસરે અઢી ફુટને છેટે ઊભા રહેવું. ખેડ પગ દડાની બંને બાજુએ રાખવા, પરંતુ સરખે અંતરે ન રાખવા; ડાબો પગ કંઈક દડાની પાસે રાખવો. એ પગની વચ્ચેનો અંતર આસરે દોઢ ફુટ રાખવો. દડાથી નિમેશે છેટે આપણે ન ઊભા રહેતાં છિન્ન નજદીક ઊભા રહીએ, તો દડાને ગેડીના ફળાનો ઢાંડા તરફનો ભાગ અડકશે, અને વધારે દૂર ઊભા રહીએ તો ફળાનો આગલો ભાગ-છેડો અડકશે. ગેડીના ફળાને પગની ઉપમા આપીએ તો ઘણા પાસે હોઈએ ત્યારે ‘એડી’ અડકશે અને ઘણે દૂર હોઈએ ત્યારે ‘અંગુઠો’ અડકશે એમ કહી શકાય. પહેલી રીતે દડો સરળ ન જતાં જમણી બાજુ તરફ તિરકસ જશે, અને બીજી રીતે દડો ડાબી બાજુએ જશે. શરીરના ભાગથી હાથ ઘણો છૂટો દૂરવો જોઈએ, નહીંતર ગેડીનું હાલવું ઘણું અનિયમિત અને કઠંગુ થશે.

આટલું કહ્યું તે ઉપરાંત નવા રમનારને કેટલીક શાજ પડતી અડચણો સંબંધી વિશેષ લખવાની જરૂર છે. ગેડી જાલ્યા પછી, દડા ઉપર નેમ ધારીને બેસાડી ઊભા રહ્યા પછી, અને ગેડીને જમણા ખભા ઉપરથી પછાડી લઈ હલાવવાની સાથે નીચે લાવ્યા પછી દડાને જો કદાપિ અડકે નહીં તો તે વખતે નિરાશ ન થતાં ફરીથી ચલ કરવો, અને ધીમેથી ને સ્થીર મનથી રમવું. કોઈક વખત દડો કંઈક ઉંડા ભાગમાં ભરાયો હોય ને ત્યાંથી ટાલ્લો મારી બહાર કાઢવાની સાથે તે દૂર સુધી જાય તો નવા શીખાઉને આનંદ ઉત્પન્ન થાય છે ને મનમાં બોલે છે કે આજે મેં ખુબ કીધી; પરંતુ આવા ઉલાસમાં ને ઉલ્લાસમાં તે બીજો ટાલ્લો મારવા જાય છે એટલે તે કારણને લીધે ટાલ્લો લાગતો નથી, અને કદાપિ જો લાગે છે તો ધારેલે અંતરે કે ધારેલી દિશામાં દડો જતો નથી. આમ હોવાથી એવા માણસને કોઈ અનુભવી ગેડી જાલનાર કે ગુરૂ તરફથી યોગ્ય ઉપદેશ મળતો નથી તો રમવાની ખોટી હથોટી

તેને પડી જાય છે. કહેવાની મતલબ એટલી કે સેજ માહિતી મળી હોય તેને પૂર્ણતા ન સમજતાં, જાણે કંઈ અવનવું અન્યું નથી એવી રીતે સ્વસ્થ અને એક ચિત્તથી ટાલે ભારવામાં આવે તો ખરેખર ધારેલું કામ થશે. એમ ધારે કે દડો ધૂળથી ભરેલા એક ખાડામાં પડ્યો છે; આવે વખતે ગેડી ઝાલનારો રમનારાના હાથમાં 'કલીક' આપશે; તે લઇને ટાલે ભારી તે દડાને બહાર કાઢે. કેટલીકવાર ન નિકળતાં તે ઉલટો તેમાં વધારે દટાતો જાય છે. આમ સાધારણ રીતે ધણીવાર બને છે તેટલા માટે મનમાં ખોટું લગાડવું નહીં. ધીરજ રાખી ફરીથી ટાલે ભારવો. ગેડીતું ફળું દડાની નીચે આવવું જોઈએ, અને તે કેવી રીતે લાવવું તે ધીમે ધીમે સમજશે. હવે એમ ધારે કે આવી અડચણમાંથી દડો તો નિકળ્યો ને એક વાર બહારની આસપાસના આલોગમાં આવ્યો, અને બહાર આસરે વીસ પચ્ચીસ હાથ છોટે રહી છે. નોકરે તરતજ સરકતી ગેડી અગાડી ધરી કે તે લઇ ટાલે ભાર્યો. આ વખતે એવો વિચાર કરવો જોઈએ કે બહાર તરફની જગ્યાનો ઉપર તરફ ઢોળાવ છે, કે નીચે તરફ; નીચો ઢોળાવ હશે તો ધણી હરકત નથી; પણ ચઢાવ-ઉંચો ઢોળાવ હશે તો ટાલે ભારા યુક્તિથી સરળ ભારવો જોઈએ. સપાટ જમીન હોય તો કેટલા જોરથી ટાલે ભારવો એ વિષે ખરેખર વિચાર કરવો જોઈએ, નહીંતર દડો ભળતીજ ખાતુએ એટલે બહારની ખીજીજ ખાતુએ ચાલ્યો જશે; તેટલા માટે ખરેખર તાકીને ટાલે ભારવો જોઈએ. શરૂઆતમાં કદાચ દડાને બહારમાં લઇ જવાને દશ બાર વખત ટાલે ભારવો પડશે, પરંતુ મહાવરે પડશે કે હોશિયાર રમનારાની માફક પાંચ ટાલે ભારમાં દડો બહારમાં નાખી શકાશે, અને કોઈ કોઈ વાર તો ચાર ટાલે ભારથી પણ લઇ જઈ શકાશે.

૬. નિયમ.

૧. રમવાની રીત તથા નિયમ.

૧. રીત:—આ રમત ધણુંખરૂં એ પક્ષ વચ્ચે રમાય છે. દરેક પક્ષમાં એક અથવા બે રમનાર હોય છે, અને બંને હોય છે ત્યારે તેઓ

વારાહરતી રમે છે. એ કરતાં વધારે પણ પક્ષ હોઈ શકે છે. દરેક પક્ષના દડા ફક્ત જુદા જુદા હોય છે.

૨. ક્રમ:-રમવાની શરૂઆત દરેક પક્ષવાળાએ પોતપોતાના દડાને પહેલી બદી પાસેના 'પોયા' આગળ મૂકીને કરવી. દરેક પક્ષમાં એ રમનાર બિલ્લુ હોય તો બિલ્લુઓએ વારાહરતી રમવું. શરૂઆતમાં કયા રમનારનો કયો પ્રતિપક્ષી એ ઠરાવી પછી જે ક્રમ પ્રમાણે શરૂઆત થાય તેજ છેવટ સુધી કાયમ રાખવો. કયા રમનારે રજ કરવું એ બંને પક્ષવાળાએ માંહેમાંહે ઠેરવી લેવું, અને તે રમનારના પક્ષવાળાઓએ હમેશાં એક બદીની હાર પૂરી થાય ત્યાં સુધી તેજ ક્રમ રાખવો શરૂ કરવાનો અધિકાર ધણું ખરું હોશિયાર અને અનુભવી રમનારનો* (રોળીના અધ્યક્ષનો) હોય છે, તથાપિ પૈસો વગેરે ઉછાળી છાપકાંટો કરી તે પ્રમાણે આરંભ અમુક માણસે કરવો એવું ઠેરવવું વધારે સાચું છે.

૩. ગુણ:-જે પક્ષવાળાએ ઓછા ટોલાથી દડાને બદીમાં આણેલો હોય તેણે બદી સર કરી એમ સમજવું; અને ગુણ ગણવાની રીત 'સરખાસ-રખી,' 'એક વધારે,' 'બે વધારે,' વગેરે છે. (પાનાં ૧૩, ૧૪, ૧૫માં જોવું)

૪. પહેલો ટોલો:-જે પક્ષવાળાએ બદી સર કરી હશે તેણે અગાડીની બદી તરફ દડાને લઈ જવા સાચું પહેલપહેલો ટોલો મારવો; પરંતુ નવાજ દાવ માટે શરૂઆત કરવાની હોય તો માત્ર અગાડીના દાવમાં જે પક્ષ જીતેલો હોય તે પક્ષવાળો ટોલો પહેલો મારે છે; આવે વખતે જે પક્ષનો ટોલો મારવાનો હક્ક હશે તે શિવાય બીજો કોઈ મારે તો દડો પાછો લાવવાની ફરજ પાડવાનો સામાવાળા પક્ષને અધિકાર છે, આ અધિકારને 'ખાસ હક્ક' એવી સંજ્ઞા આપવામાં આવે છે.

૫. પૂરી રમત:-મેદાન ઉપરનું આખું ચક્કર (ધણું ખરું ૧૮ બદીનું) પૂરું થાય એટલે રમત પૂરી થાય છે; પરંતુ મરજમાં આવે તેવો ઠરાવ કરી શકાય છે; એ પક્ષ પૈકી એક પક્ષવાળાએ આખા ચક્કરમાંથી અર્ધો અર્ધ કરતાં નિદાન એક વધારે બદી સર કરી હોય તો તે જીત્યો ગણી શકાય છે.

૬ બિલ્લુ બિલ્લુની રમતમાં એક બિલ્લુનો વારો છતાં બીજો રમે અને બદી સર થાય તો તે રદ ગણાય છે.

૨. સપાટ મેદાન પર ‘ પોય ટોલ્લો ’ મારવાની અને સરકતો ટોલ્લો મારવાની જગ્યા.

૭. મેદાનની તપાસ રાખનારે જે સરહદ ઠરાવી હોય તેની અંદર હમેશાં રમવું જોઈએ. બદીની હારથી થતી લીટીની એ બાબતે એ ગેડી જેટલો અંતર ભરી વચનું જે ભાગ આવે તેની બહાર રમવું નહીં.

૮. દડો પાછો લાવવો:—ઉપર આપેલી કલમ વિરુદ્ધ દડો મારવામાં આવ્યો હોય ત્યારે પ્રતિપક્ષીની મરજી પડે તો દડો પાછો લાવવો.

૯. પહેલો ટોલ્લો થયા બાદ ફરીથી ટોલ્લો મારવાનો વખત આવે તો પ્રથમ જે પક્ષનો દડો અગાડીની બદીથી વધારે દૂર હોય તેણે મારવો. પરંતુ અગાડી ગયેલા પક્ષવાળાએ પોતાના દડાને બીજો ટોલ્લો માર્યો ન હોય ત્યાં સુધી સામા પક્ષવાળાએ ‘ પોય ટોલ્લો ’ મારેલા દડાને ટોલ્લો મારતો નહીં. તેજ પ્રમાણે બદીના આભોગ પર રમવું તે પણ અગાડી જેનો દડો હશે તેણે બદીમાં દડો નાખ્યા પછી પાછળવાળાએ રમવું; અને જે આભોગની બહાર હશે તેણે અગાડીનો દડો બદીમાં પડ્યા પછી રમીને આભોગ પર આવવું.

૩. દડો બદલવા બાબત.

૧૦. ‘ પોય ટોલ્લો ’ મારેલો દડો બદીમાં પડે તો તે બદલવો નહીં તેને હલાવવો નહીં, કે અડકવું નહીં; પરંતુ ‘ પોય ટોલ્લો ’ મારતી વખતે અને નિયમ ૪, ૫, ૭, ૮, ૯, ૧૩, ૧૭ એમાં જણાવેલા પ્રકાર હશે તો હરકત નથી. અમુક દડો આપણો છે કે સામાવાળાનો છે એ એક પક્ષવાળાથી નક્કી થઈ શકતું ન હોય તો બંને પક્ષની સમ્મતિ વગર તે દડાને અડકવું નહીં.

૪. ગેડી ભાંગે તેવી અડચણ દૂર કરવા બાબત.

૧૧. ખાડામાં, ધૂળમાં, નાની ટેકરીપર, રસ્તાપર અથવા બીજી અડચણવાળી જગ્યાએ, અથવા ઝાડપાનની લગોલગ દડો

ન હોય ત્યારે એક ગેડી જેટલી લંબાઇવાળી જગ્યાની અંદર અડચણ કરનારી છુટી (જમીનથી છુટી થઇ શકે તેવી) વસ્તુ દૂર કરવાની હરકત નથી.

૧૨. દડો ખાડામાં ધૂળમાં કે ખીજી કાંઈ પ્રકારની અડચણવાળી જગ્યામાં હશે તો તે ઉપર નેમ, ધરતાં તથા તેને ટોલ્લો માર્યા પહેલાં ધૂળપર ગેડીથી ખાડો પાડવો નહીં અથવા રેતી કે ખીજી અડચણ હોય તે દૂર કરવી નહીં.

૧૩. દડાની સ્થિતિ સગવડવાળી કરવાની ખાતર કદીપણ જમીનનો વાંકોચુકો ભાગ દાખીને સરખો કરવો નહીં.

૧૪. મેદાન ચોખ્ખું રહે તેટલા માટે ચક્કરની અંદરના ઘાસ ઉપર રેતી અથવા માટી નાખી હોય તો તે ઉપરનો દડો ઘાસ ઉપરજ છે એવું માની શકાશે.

૧૫. મેદાનની યોગ્ય વ્યવસ્થા માટે રાખેલા સામાનની પાસે અથવા હાથ ધોવાના પીપ પાસે દડો પડ્યો હોય તો તે સામાન વગેરે દૂર કરવાની હરકત નથી; પરંતુ જો કપડાં વગેરે ઉપર તે પડ્યો હોય તો તે ઉપરથી દડો ઉંચકી લઇ તેની પાછલી બાજુએ તેને નાખવો એ નિયમ વિરૂદ્ધ નથી.

૫. દડો ક્યાં છે તે જાણી લેવાનો હક્ક.

૧૬. જ્યારે કાપેલા ઘાસના ખુંટા આડા અભ્યાધી, અથવા લાંબુ ઘાસ આડું આભ્યાધી દડો દેખાતો ન હોય તો દેખાય તેમ કરવા સાફ જે કંઈ ભાગ કાઢી નાખવાની જરૂર લાગે તેટલોજ કાઢવો, એટલે રમનારાને ટોલ્લો મારતાં પહેલાં દડો થોડો પણ દેખાય; પછી તે કાઢવાનો ભાગ ખદી નજદીકનો હો કે ન હો.

૧૭. જે જે વસ્તુ જમીનપર ઉગેલી હશે તેને કાપવી, તોડી નાખવી, અથવા મૂળિયા સાથે ઉખેડી કાઢવી વગેરે બાબતો ટોલ્લો મારવાના વખત શિવાય ખીજે સમયે અને કલમ ૧૬ લાગુ ન પડતી હોય ત્યારે ગેરશિરસ્તાની છે.

૧૮. બીનાસવાળી જમીનમાં, કાઢવમાં, અથવા ધૂળમાં દડો દડાયો

હોય ત્યારે તે જાંચકી લઇ તેથી થયેલા ખાડામાંજ ફરીથી હલકે હાથે અલગ મૂકવો.

૬. બદીનો આભોગ સાફ કરવા વિધે.

૧૯. દડો બદીના સપાટ આભોગ ઉપર હોય અને ચોથા નિમન-માં ખતાવેલી બાબત બાતલ કરી બીજા કોઈપણ પ્રકારનો અટકાવ દડો અને બદી એ બેની વચ્ચે હોય તો, સાધારણ છુટી અડચણ કરનાર વસ્તુઓ વચ્ચેથી કાઢી નાખી શકાય છે.

૨૦. આભોગ શબ્દનો અર્થ એ લેવાનો છે કે બદીથી વીસ વારની અંદરનો મેદાનનો સપાટ ભાગ, જેના ઉપર કોઈપણ પ્રકારની અડચણ નથી એવો.

૭. દડો ઊંચકવા વિધે.

૨૧. જો દડાઓ પાસે પાસે હોય, એટલે તેમની વચ્ચેનો અંતર છ ઇંચથી ઓછો હશે તો બદીની નજદીક જે દડો હોય તે જાંચકી લેવો અને દૂરના દડાવાળાએ ટાલેલો મારવો; ત્યાર પછી બંને ત્યાં સુધી જાંચકી લીધેલો દડો પેહુલાની. જગ્યાએ મૂકવો. જાંચકી લેતી વખતે દૂરના દડાને ધક્કો લાગવાથી તે જગ્યાથી ખસ્યો હોય તો ફરીથી પાછો ઠીક મૂકવો, ને તે બદલ કંઈ દંડ નથી. દડાની વચ્ચેનો અંતર માપવો તે દડાની જે માણુઓ સામસામી અથવા પાસે પાસે હોય તેની વચ્ચેનો અંતર ગણવો.

૨૨. ત્રણ અથવા વધારે દડા રમવામાં લીધેલા હોય ત્યારે, જો બદી અને રમનારાના દડાની વચ્ચે જરા પણ બીજો દડો હોય તો તે જાંચકી લેવો જોઈએ; પરંતુ જો તે આભોગ ઉપર હશે તો પેહુલાં બદીમાં તેને નાખવો જોઈએ.

૮. પાણીમાં પડેલો દડો.

૨૩. દડો પાણીમાં પડે તો તે કાઢી લેવો, અથવા મરજીમાં આવે તો બદલવો; અને તે જગ્યાની પછવાડે નાખી ત્યાંથી તેને રમવામાં લેવો; પરંતુ આમાં રમનારાનો એક વારો જાય છે.

૯. મેદાન ઉપરની હરકતો અને દંડ.

૨૪. રમતો ન હોય તેવા માણસે અથવા અગાડી જનારા ગેડી-વાળાએ દડો અટકાવ્યો હોય, અથવા ઊંચક્યો હોય, અથવા બીજે એવોજ કંઈ બનાવ બન્યો હોય તો આ હરકત મેદાન ઉપરની સામાન્ય હરકત છે એવું ગણીને રમત ચાલુ રાખવી જોઈએ. આને માટે કોઈપણ પક્ષને દંડ કરવામાં આવતો નથી.

૨૫. પરંતુ રમનારાનો દડો સાંગાવાળાના શરીરને, તેની ગેડી ઊંચકનારને અથવા ગેડીને અડકે, અથવા તેમાંથી કોઈ ખસેડે તો સામાવાળાની એક બદી કમી ગણવામાં આવે છે.

૨૬. વળી દડો જો રમનારાના કે તેના બિદલુનાં કે તેની ગેડી ઊંચકનારમાંથી કોઈના પણ શરીરને અથવા ગેડીને અડકે અથવા તે તેને અટકાવે, અથવા ટાલેલો મારતી વેળાએ રમનારો દડાને એ વાર ટાલેલો મારે તો તેની એક બદી કમી થશે.

૨૭. રમનાર અથવા તેનો બિદલુ પગથી અથવા શરીરના બીજા કોઈપણ ભાગથી (નિયમ ૪, મ, ૭, અને ૮ આદ કરીને) અથવા ગેડી શિવાય બીજા કોઈપણ વસ્તુથી દડાને અડકે તો તેનો એક વારો જાય છે.

૨૮. તેજ પ્રમાણે 'પોચા'ની જગ્યા શિવાય બીજા કોઈ જગ્યાએ દડો હોય તો તે ઉપર નેમ ધરતાં તેનો સ્પર્શ કરી ખસેડે ત્યારે, અથવા હાથ પગ અથવા ગેડીવતી લાકડી, આડવાં, અથવા ધાસને અડકવાને લીધે દડો ખસે ત્યારે અથવા તેનો ગેડી ઊંચકનારો દડો ખસેડે ત્યારે રમનારનો એક વારો જાય છે.

૨૯. પોતાની જગ્યા છોડી જરા જોડલી પણ દૂર જગ્યાએ દડો ગયો તો તે ખસ્યો એમ ગણવું; પરંતુ રમનારો દડાને અડકે અને તેને લીધે જગ્યા ન છોડતાં સ્થાનો સ્થાન આમ તેમ દડો હાલે તો તે ખસ્યો છે એવું ગણાતું નથી.

૩૦. રમનાર અથવા તેની ગેડી ઊંચકનારો સામાવાળાના દડાને ટાલેલો મારે તો તેના પક્ષની એક બદી કમી થશે. પરંતુ ભૂલમાં પોતાનોજ દડો છે એમ સમજી રમનારાએ ટાલેલો માર્યો હશે અને તે સંબંધી સામાવાળાએ પણ તેવીજ ભૂલ કરી હોય તો તેને માટે પછી દંડ કરવામાં

આવતો નથી, અને અગાડીની બધી સુધી તેજ દડાથી કામ ચલાવવામાં આવે છે; અથવા જે સામાવાળાના ખોટા ખોલવાથી આ ચુક થઈ હોય અને તે ચુક સામા પક્ષવાળો રમવા માંડે ત્યારે પહેલાં જણાઈ જાય તો બનતા સુધી દડો પહેલાં જે જગ્યાએ હોય ત્યાં લાવીને ટોલ્લો મારવાનું કરવું.

૩૧. રમનારાના દડાને રમતમાં દાખલ ન થયેલા કોઈ માણસે ટોલ્લો માર્યો હોય, અથવા એવજ્ઞ કોઈ કારણથી તે જોયકવામાં આવ્યો હોય, તો રમનારાએ તેજ દડો અથવા ખીજો નવો દડો અને ત્યાં સુધી પહેલાંની જગ્યાએ લાથેવતી નાખવો અને રમવાનું ચાલુ રાખવું. આને માટે કંઈ દંડ નથી; પરંતુ આવો બનાવ બદીના આલોગ ઉપર બન્યો હોય તો હાથે મૂકવાની પણ હરકત નથી.

૧૦. દડાનું ગુમ થવું.

૩૨. સરતની રમત હોય તો જેનો દડો ગુમ થાય તે અગાડીની બધીમાં હાથે એમ ગણાય છે, એટલે જો દશ મિનિટની અંદર દડો જડે નહીં તો અગાડીની બધી સામાવાળાએ સર કીધી એમ ગણાય છે.

૧૧. ગેડી ભાંગે તે બાબત.

૩૩. ટોલ્લો મારતી વેળાએ ગેડી ભાંગી તો હાથમાં રહેલો કકડો જે જમીનને અડકેલો હોય અથવા દડાની અગાડીના ભાગ તરફ ગયો હોય તો તે ટોલ્લો માર્યો છે એમ ગણવામાં આવે છે.

૧૨. બધીમાં દડાને લઈ જવા બાબત.

૩૪. દડાને બધી તરફ લઈ જતી વેળાએ બધી કંઈ દિશામાં છે તે જણવા સાર કોઈપણ પ્રકારની નિશાની કે લીટી કાઢવી નહીં. સામાવાળાનો દડો બધીની દિશામાં આડો આવેલો ન હોય તો મુદ્દામ તેના તરફ દડો નાખવો નહીં, અને યોગ્ય રીતે સફાઈથી બધી તરફજ દડાને ગણાવવો. જે તેનો દડો વચમાં હોય તોપણ આપણો દડો બધી સુધી

લઈ જવાને તેને જોડલા જોરથી ટાલ્યો મારવાની જરૂર લાગે તેટલાજ જોરથી મારવો; જુદા બાવથી સામાવાળાના દડાની સ્થિતિ બદલી તેને હરકત કરવાના હેતુથીજ વધારે જોર વાપરવું નહીં.

૩૫. રમનારાનો વારો હોય તે વખતે બદીની આસપાસ માટીનો ઢગ, અથવા જીવડા કે કીડીનો જમાવ થયેલો હોય તો તે દૂર કરવો, અથવા આભોગ ઉપર દડો હોય ત્યારે બદીની દિશામાં જો એવા પદાર્થ હોય તો તે દૂર કરવા, પરંતુ તેને જમીનમાં દાખી ઠોકી દેવા નહીં; વળી તે કાઢી નાખવા તે રમનારાએ પોતે અથવા તેના ગેડીવાળા એ હાથેજ કાઢવા. ઉપર કહ્યો તેમાંનો કોઈ પ્રકાર ન હોય અને રમનારો નેમ ધરતો ન હોય તો દડાથી બદી સુધીની રેખાને હથ્થ પગ અથવા ગેડીથી સ્પર્શ કરવો નહીં. પરંતુ રમનારાને ફક્ત દિશા જોવાની હોય તો ગેડીના ઢાંડાથી બતાવવી એટલુંજ.

૩૬. બદીમાં દડાને લઈ જતાં બદી ઉપરના ઝુંડાને ચડકી દડો આવી રહ્યો હોય તો તે ઝુંડાનો વાંસ કાઢી લેવાનો રમનારાને હક્ક છે; અને તેમ કીધા પછી દડો બદીમાં પડ્યો તો દડાવાળો તે બદીમાં દડો લેઈ ગયો એમ સમજવું. પરંતુ બદી તરફ દડો ગબડાવતી વેળાએ ઝુંડો કાઢી નાખવાનો દરેક પક્ષને હક્ક છે. એકાદ બિદ્યુતો દડો બદીની કોરપર જઈને અટક્યો તો તેના પ્રતિપક્ષીને તે બદીમાં દડો લઈ ગયા પછી ત્યાંથી મારી કાઢવાની છૂટ મળે છે; અને તે વખતે અન્નેની સરખી બદી થઈ હોય છે તો તેની એક વધારે, અને એક ઓછી હોય તો અન્નેની સરખી એવું ગણાય છે, પરંતુ પ્રતિપક્ષીનો દડો ગબડતો અટક્યો ન હોય ત્યાં સુધી કોઈને રમવાની પરવાનગી નથી.

૧૩. દડો રમવા યોગ્ય ન હોય તે બાબત.

૩૭. સરતની રમતમાં જ્યાં દડો હોય ત્યાંથીજ રમવું જોઈએ, નહીંતર (નિ. ૪ અને ૮ એ લાગુ ન પડતા હોય તો) અગાડીની બદી બે હાથો એમ ગણવું.

૩૮. આ રમતને સાફ કરેલી બદીમાં અથવા તપાસ રાખનારની દેખરેખ નીચે જે જમીન દુરસ્ત થતી હોય તેપર જો દડો હોય

તો તેને ઉપાડી લેવાય છે. તે દડાને અડચણવાળી જગ્યાની પછાડી નાખવો અને પછી રમવું. આમ થાય ત્યારે વારો જતો નથી.

૩૯. જ્યાં જ્યાં દડો 'નાખવો' એવું કહ્યું છે ત્યાં ત્યાં એવું સમજવાનું છે કે દડાવાળાએ અગાડીની બદી તરફ મેળું કરી ઉભા રહેવું, અને માથાની પછવાડે હાથ લઈ જઈ. સાંથી પાછલી તરફ દડો હાથ-માંથી ફેંકવો.

૧૪. મસલત.

૪૦. પોતાનો બિલ્લુ, તેનો તથા પોતાનો ગેડીવાળો એ શિવાય બીજા કોઈ સાથે શબ્દથી અથવા નિશાનીથી અથવા આંખની ધસારત કરી મસલત કરવી નહીં, કે તેને કંઈ પૂછવું નહીં.

૧૫. વાદ.

૪૧. રમત સંબંધી કંઈ વાદની આવત હોય તો તેનો નિકાલ અધ્યક્ષ અથવા મંડળીઓમાંનો જુનો રમનાર (સભાસદ) હોય તો તેણે કરવો; એવો કોઈ કદાપિ ન હોય તો વાદી પ્રતિવાદી તરફથી નિમાયલી સભા-મંડળી તરફથી તેનો નિકાલ કરાવવો; અથવા વાર્ષિક સભાની પહેલી બેઠકમાં અધ્યક્ષ અને બીજા સભાસદોએ મળીને કરવો.

૧૬. જુદા જુદા રમનારામાંથી અગાડી

કેાણે જવું.

૪૨. કોઈપણ રમનાર કે રમનારા પોતાના ગુમ થયેલા દડાને શોધવામાં ધણો વખત રોકાઈ ગયા હોય તો પછીના વારાવાળા રમનાર બેલાશક તેને પાછળ મૂકી અગાડી જઈ શકે.

૪૩. કોઈપણ પ્રસંગે બે દડાથી રમનાર ત્રણ અથવા વધારે દડાથી રમનારને પાછળ મૂકી અગાડી જઈ શકે.

૪૪. જે ટોળીનો ગેડી જીંચકનાર સારો જોઈએ તેવો હોય તે ટોળી જે ટોળીના રમનાર પોતાની ગેડી પોતેજ જીંચકતા હોય તેને પાછળ મૂકી અગાડી જઈ શકે.

૪૫. જે ટાળી આપું ચક્કર ન રમતાં વચમાંથીજ પાછી ફરી હશે તેણે એ દડાથી રમનારી બીજી ટાળી આપું ચક્કર પૂરું કરી પાછી ફરી હશે તેને પહેલા અગાડી જવા દેવી (સર્પાકાર ચક્કરને આ લાગુ પડશે.)

૧૭. દડો ફાટયો તથા ભાંગ્યો હોય તે બાબત.

૪૬. દડાના કકડે કકડા થઇ ગયા હોય તો તે પૈકી મોટામાં મોટો કકડો જે જગ્યાએ પડ્યો હોય ત્યાં બીજા નવો દડો મૂકવો; અને દડામાં ફાટ કે ચીરો પડ્યો હોય તો દડાવાળાએ પ્રતિપક્ષીને કહી દડો બદલી લેવો.

૧૮. નિયમનો ભંગ.

૪૭. જે કલમમાં નિયમ ભંગ થયા બદલ દંડ વગેરે બાબત જણાવેલી ન હોય ત્યાં અગાડીની બદી સર ન થઇ શકી એવું ગણી, એજ દંડ સમજવો.



પારિભાષિક શબ્દોનો કોષ.

Addressing the ball: એડ્રેસિંગ ધિ બોલ: દડા ઉપર નેમ ધરવી.

Baffing-spoon: બેફિંગ સ્પૂન: ઊંચકું લેવાનો 'સ્પૂન.'

Brassy: બ્રાસિ: પિત્તળની ચીપવાળી. ગેડી.

Break-Club: બ્રેક-ક્લબ: ગેડી ભાગનાર.

Bunker: બંકર: ધૂળમાં કે માટીમાં પડેલો ખાડો, આસપાસ પુષ્કળ ઘાસ જ્યાંથી શરૂ થાય છે તે ભાગની મર્યાદા.

Caddie: કેડી: ગેડીવાળો, વેત્રધર, ગેડી ઊંચકનારો.

Cleek: ક્લીક: લાંબી 'ક્લીક,' લોઢાના ફળાવાળી આભોગ ઉપર હલકેથી દડો સરકતો જાય તેવી રીતે ટાલેલો મારવાના કામમાં આવતી ગેડી.

Club: ક્લબ: ગેડી, ડાંગ. જેમાં લાંબો દાંડો અથવા હાથો હોય છે અને જેના એક છેડા આગળ વાંકો કકડો જડેલો હોય છે તે. આ કકડાના (ફળાના) ત્રણ પ્રકાર હોય છે: ૧ લાકડાનો, ૨ લાકડાનો અને પિત્તળનો, અને ૩ લોઢાનો.

Course: કોર્સ: ગોળાંકાર માર્ગ; એની બંને બાજુએ વાંકીચુંકી જમીન અને બીજા અડચણ કરનાર પદાર્થો હોય છે; અને તેની બંને બાજુએ ઠરાવેલા અંતરની અંદર દડો જવો જોઈએ.

Driver: ડ્રાઇવર: ક્લબ, Play club જુઓ.

Face: ફેઈસ: ટાલેલો મારવાની વખતે ગેડીના ફળાના જે ભાગને દડો અડકે છે તે; ફળાની કાપેલી બાજુ; સામેની બાજુ; સ્પર્શ થતી બાજુ.

Fog: ફોગ: પુષ્કળ પાસેપાસે ઉગેલું ઘાસ.

Fore: ફોર: 'આડ' ટાલેલો મારતી વખતે આડ ઉભેલા માથાસને સાવધ કરવાની ખુબ અથવા શબ્દ; 'પોઈસ.'

Foursome: ફોરસમ: જે ખેલમાં દરેક પક્ષમાં બંને બિલ્ડુ હોય તે.

Golf-ball: ગોલ્ફ-બોલ: ગટાપકા નામના ચિકમાંથી તૈયાર કરી જોરથી દાબી સઘળી બાજુએ ખડખડો કરેલો દડો. તેના ઉપર ઘોળા

રંગ ચઢાવેલો હોય છે. ૨૭, ૨૭ $\frac{1}{2}$, ૨૮, કે ૨૯ જેટલા ગ્રામ (સરો-
સરી ૨ માસા) વજન હોય તે પ્રમાણે તેના ઉપર તેના બનાવનાર
વજનનો આંકડો મૂકે છે. ૨૭ $\frac{1}{2}$ ગ્રામ વજનવાળા દડાનો વ્યાસ
૧ $\frac{1}{4}$ ઇંચ હોય છે.

Halved: હાલ્વડ : ‘બરોબર’ અથવા ‘સરખે સરખા’ એટલે દડાને બદી પાસે
લાવતાં જે વેળાએ બન્ને પક્ષના સરખાજ ટોક્લા થાય છે તે.

Hazard: હેઝર્ડ: ‘સંકટ;’ ‘અડચણ કરતી વસ્તુ’; ખાડા, ઘાસ,
પાણીમાં ઉગતા વેલા, રસ્તા, પાણી, ઝાડવાં, ટેકરા, ઝાડી અથવા
એની અડચણવાળી નઠારી જગા.

Head: હેડ: ફળું; ગેદીના દાંડાને નીચલી બાજુએ બેસાડેલો કકડો.

Hole: હોલ: બદી, ચાર ઇંચ વ્યાસવાળી. એની આસપાસ લોટું બે-
સાડેલું હોય છે. મૂળ જગ્યાએથી જતી વેળાએ સર કરવાની બદીપર
ઘોળા અને આવતી વખત સર કરવાની બદીપર રાતા નિશાન લગા-
ડવામાં આવે છે.

Honour: ઔનર: માન; ‘પોચા’ થી પ્રથમ ટોક્લો મારવાનો હક્ક.

Iron: આયર્ન: લોઢાની ગેડી; એતું ફળું વાંકું, પાછલા ભાગ તરફ
ઉતરતું જતું અને પાતળું હોય છે તે તેથી કરીને તેનાથી દડો
ઊંચકી શકાય છે.

Lie: લાઇ: દડાની સ્થિતિ; અડચણવાળી અથવા હુટી ખુદલી જગ્યાપર
સારી અથવા નઠારી.

Like: લાઇક:- (અગાડી Odds જુઓ).

Links: લિંક્સ: મેદાન, ઘાસથી છવાયેલું એવું તમા જેના પર ‘ગેડી
દડા’ ની રમત રમવામાં આવે છે તે.

Loft: લોફ્ટ: ઉડાવવો અથવા ઊંચકવો (દડાને)

Niblick: નિબ્લિક: મજબુત, લોઢાના, નાના અને સાંકડા ફળાની
તેલ વગેરે કાઢવાની ઉભી પળી હોય છે તેવા આકારની ગેડી. ખા-
ડાવાળી જગ્યામાં દડો ભરાયો હોય છે ત્યારે એનો ઉપયોગ કરવામાં
આવે છે.

Odds: ઓડ્ડસ: ૧. શિખાઉ અથવા કાચા અને હોશિયાર રમનારાના
ખેલમાં ‘સરખાસરખી’ થાય તે હેતુથી શિખાઉ અથવા કાચા રમ-

નારને ટાક્ષાની અથવા બદીની જે છૂટ આપવામાં આવે છે તે.
૨. 'રમવાની તરફ'માં 'Odds' 'Like' વગેરેના ખુલાસા છે તે જુઓ.

Play-Club: પ્લે ક્લબ: લાકડાના ફળાની, લાંબા દાંડાની ગેડી. એ વડે દડો ધણે દૂર જાય છે. સારી જગ્યાપર દડો હોય છે ત્યારે એનો ઉપયોગ થાય છે.—સાદી ગેડી.

Putt: પટ: બદી પાસેના દડાને હલકે હાથે ટાલ્લો મારવો તે; સરકાવવાનો ટાલ્લો.

Putter: પટર: સરકાવતી ગેડી—દડો સરકતો જાય તેવી રીતે તેને ફેંકનારી ગેડી. સીધી, કઠણુ (મરડાય નહીં એવા) દાંડાની અને લાકડાના ફળાની ગેડી. એનો ઉપયોગ આભોગ ઉપર દડો હોય છે ત્યારે થાય છે.

Rub on the green: રબ્ ઓન ધી ગ્રીન: મુઝે મ્હોડે સહન કરવી પડે એવી કેટલીક સામાન્ય હરકતો.

Rut: રટ: ઘરડ—ગાડીના પૈડાથી પડેલી.

Shaft: શેફ્ટ: ગેડીનો દાંડો—હાથો.

Sole: સોલ: ગેડીના ફળાનું તળિયું.

Set: સેટ: જોડ, રમવાને કામે લાગતી સમગ્રી ગેડી.

Spoon: સ્પૂન: (ચમચો) લાકડાના ફળાવાળી ગેડી; લંબાઈ ઉપરથી એના ત્રણ પ્રકાર થાય છે:—'લાંબી,' 'મધ્યમ' અને 'ટુંકી'. ફળાની અગાડીની બાજુ ખાડાવાળી હોય છે તેને લીધે દડો કંઈક ઊંચકાય છે—જેવો કરી શકાય છે.

Stymie : સ્ટાયમી: આડો આવેલો દડો. પ્રતિપક્ષીનો દડો રમનારાના દડાની અને બદીની વચ્ચે હોય ત્યારે તેને 'આડદડો' કહે છે.

Stroke: સ્ટ્રોક: ટાલ્લો. ટાલ્લો મારવાનો પ્રયત્ન.

Swing: સ્વીંગ: હવાવું તે.

Tee: ટી: 'પોયુઝ' દરેક બદીની પાસે ધૂળનો ઢગ.

Whin: વિન: ઝાડવાં.



